

LUDOESCRITURA: UN PASO MAS CERCA AL ARTE DE ESCRIBIR

Martha Teresa Medina Beltrán

Los Libertadores Fundación Universitaria

Resumen

El presente artículo pretende dar a conocer el diseño de una estrategia de intervención basada en la pedagogía de la lúdica en la cual se interrelacionan diferentes elementos para consolidar una propuesta interesante y de impacto para los estudiantes a los cuales se encuentra dirigida, la población objeto son alumnos de sexto grado de un colegio en la ciudad de Bogotá, dentro de los diferentes aspectos que se contemplan se incluye el uso de pictogramas del sistema pictográfico de comunicación (SPC) que sumado al diseño de la estrategia permiten ampliar el campo semántico de los niveles del lenguaje de los estudiantes y de este modo favorecer el proceso de ludoescritura, objetivo al que se dirige el presente diseño.

Abstract

The present article pretends to present the design of an intervention strategy based on the pedagogy of the playful in which different elements are interrelated to consolidate an interesting and impactful proposal for the students to whom it is directed, the target population is sixth grade students of a school in the city of Bogotá, within the different aspects contemplated includes the use of pictograms of the communication pictographic system (SPC) that added to the design of the strategy allow to expand the semantic field of

the levels of the language of the students and in this way favoring the writing process, objective to which the present design is directed.

Ludoescritura: Un paso más cerca al arte de escribir

Introducción

El presente artículo pretende dar a conocer el diseño de una estrategia de intervención basada en la lúdica, la cual busca favorecer el proceso de escritura de los estudiantes de grado sexto de un colegio de la ciudad de Bogotá, a quienes no les interesa escribir, son apáticos frente a tareas de este orden y al intentar expresarse de manera escrita lo hacen con errores en cohesión, coherencia, presentando fallas importantes de ortografía entre otros, en ese sentido el énfasis de la propuesta está dirigida a lograr cambiar la percepción de los estudiantes, animarlos a escribir y potenciar estas competencias que le serán de gran utilidad; teniendo en cuenta que dicha acción es de tipo transversal para todas las asignaturas que hacen parte del currículo, todo lo que se realiza en el ámbito académico y no académico tiene que ver con leer y escribir.

Para poder generar el diseño de la estrategia se hizo necesario plantearse una pregunta orientadora que permitiera definir qué aspectos serían necesarios contemplar para que esta propuesta sea acogida por el grupo de estudiantes sin necesidad de imponérsela o que sea de estricto cumplimiento sino que dicha actividad despierte la motivación y el interés por escribir, en ese sentido se planteó lo siguiente ¿Cómo fortalecer la producción escrita de los estudiantes del grado sexto partiendo de estrategias lúdicas y didácticas?

Para dar respuesta a la anterior pregunta se han generado los siguientes objetivos, el general se enfoca en diseñar una estrategia de intervención lúdica – pedagógica que favorezca la producción escrita en estudiantes de sexto grado, y los objetivos específicos se orientan a: Determinar que vocabulario del sistema pictográfico de comunicación SPC, se tendrá en cuenta para sustentar el contenido de la estrategia, Apropiar elementos de la pedagogía de la lúdica para fortalecer la estrategia de intervención de la ludoescritura desde el punto de vista

metodológico, Construir la secuencia didáctica de la estrategia que permita desarrollar competencias en la producción escrita de los estudiantes del grado sexto.

Esta propuesta cobra validez y gran relevancia en la medida que la escuela busca propiciar el desarrollo de las habilidades comunicativas; entre ellas la capacidad de generar diferentes tipos de textos, que determinan la integralidad en la formación de los estudiantes, contribuyendo en su desarrollo personal y social; y es en lo que se presentan continuos desafíos para el docente quien debe propiciar dichas construcciones con apuestas como las de la integración de la lúdica al currículo.

La sociedad actual requiere que los sujetos tengan la capacidad de plasmar sus ideas, pensamientos y/o sentimientos de forma escrita y que lo puedan realizar en ámbitos académicos, profesionales, ocupacionales y laborales ya que esto hace parte de las actividades diarias, pero es el colegio y el proceso de formación tanto en educación básica, secundaria o media vocacional el encargado de favorecer estos aprendizajes dotando a los estudiantes de herramientas diversas para que puedan enfrentarse a la demanda de la sociedad moderna, por tal razón este estudio se enfocara en determinar qué tipos de estrategias desde la pedagogía de la lúdica aportara de manera más significativa y más provechosa a la ludoescritura: el arte de escribir, para que sea una experiencia enriquecedora y no se convierta en camisa de fuerza o en una actividad de obligatorio cumplimiento.

Abordaje teórico

Desde el punto de vista de los antecedentes y como corresponde se realizó un análisis frente a investigaciones realizadas en torno al tema central de este artículo, los cuales se enuncian a continuación:

En la Fundación Universitaria Los Libertadores se han llevado a cabo varias investigaciones relacionadas con el tema de la presente propuesta de intervención, una de

ellas se denomina: “Propuesta lúdica de aprendizaje, para mejorar la lecto-escritura de los niños del grado segundo de la institución educativa Jesús Villafañe Franco”, (Fernández, Tafur y Galarza 2017), cuyo objetivo general fue mejorar la lectoescritura en niños y adolescentes, a partir de una propuesta lúdica de aprendizaje, para generar un progreso continuo y autónomo en sus procesos académicos y sociales. En cuanto a los objetivos específicos se encuentran los siguientes: Indagar acerca de las necesidades de los estudiantes y sus gustos literarios, para generar un progreso continuo y autónomo en sus procesos académicos y sociales. Diseñar una propuesta lúdica de aprendizaje, mediante fichas de trabajo, que posibiliten la transversalización de la lectoescritura en las diversas áreas del conocimiento. Implementar estrategias que permitan mejorar la lectoescritura en niños y adolescentes a través de las habilidades de comprensión, Interpretación y producción textual. Evaluar el nivel del desarrollo del aprendizaje de la lecto - escritura mediante el uso de las habilidades de comprensión, Interpretación y producción textual, que conlleven a un progreso continuo y autónomo en los estudiantes.

Otro estudio consultado es el que se denomina: “Proceso de enseñanza-aprendizaje de la literatura por medio de la lúdica, que despierte el interés de los estudiantes en el grado once del Colegio Integral ERVID” (Rojas, Rojas, Cañón, Reyes 2017). Este proyecto se realizó con el fin de investigar acerca de los procesos en la enseñanza de la literatura en los estudiantes de grado 11 del Colegio Integral ERVID, así mismo, de indagar sobre la metodología y los aspectos concernientes a la manera como se llevan tales procesos, para evidenciar debilidades y fortalezas que se presentan y proponer estrategias que ayuden a potenciar y llevar a cabo, El objetivo general del proyecto fue elaborar una propuesta lúdica pedagógica que despierte interés de los estudiantes del grado once del Colegio Integral ERVID En cuanto a los objetivos específicos son: Diagnosticar el nivel de avance del proceso de aprendizaje de la asignatura de Literatura, así como la motivación para el mismo, a través

de encuestas y evaluación inicial. Proponer e implementar actividades lúdicas para el proceso enseñanza-aprendizaje de la literatura. Evaluar los resultados en el proceso de aprendizaje de los estudiantes con las estrategias lúdicas implementadas, actividades que permitan un aprendizaje significativo para los estudiantes referente a la literatura. Dado que es indispensable medir, aunque sea someramente, el nivel de conocimientos y de capacidad crítica de los estudiantes, así como su motivación para el aprendizaje del área. Se realizó un sondeo que incluyó información de padres, alumnos y docentes con respecto a su experiencia personal en lo que toca a la literatura. Así mismo se realizó una evaluación inicial de conocimientos para terminar de reunir información valiosa que permitiera evaluar a los estudiantes. Seguidamente se procedió a establecer la metodología de todo el proceso y a elegir las actividades que debían implementarse.

Otra de las investigaciones revisadas para poder determinar elementos conceptuales de referencia y en si similitudes o aspectos diferenciales en cuanto al desarrollo de la estrategia fue : “La lectoescritura apoyada en el teatro como estrategia pedagógica en estudiantes de grados décimo y once de la institución educativa CASD”, (Castaño y Osorio 2015) en la cual se plantearon los siguientes objetivos Diseñar talleres de teatro que conduzcan al fortalecimiento de los procesos lectoescriturales en los estudiantes de los grados décimo y once de la Institución Educativa CASD y los objetivos específicos: Indagar la manera como leen y escriben los estudiantes de los grados décimos y once de la institución educativa CASD, Diseñar los talleres de teatro como estrategia pedagógica para reforzar los hábitos de lectura y escritura en los estudiantes de décimo y once del CASD, Implementar los talleres de teatro con los estudiantes de décimo y once del CASD

Una vez analizados los estudios anteriormente mencionados se determinan elementos comunes tales como la lectoescritura, estrategias mediadas por la lúdica, propuestas de

intervención que articulan diferentes elementos y el uso de la expresión corporal como medio facilitador de otros procesos de mayor demanda cognitiva como leer y escribir; por lo anterior se puede pensar que la estrategia mencionada en el marco de este artículo puede aportar significativamente a los objetivos propuestos y a la población escogida, en tanto que mezcla diferentes elementos de a lúdica y además se sustentara en el SPC como un sistema de símbolos que ayudaran a ampliar el nivel semántico del lenguaje, necesario para enriquecer el vocabulario de los estudiantes y que así cuenten con más herramientas para poder escribir.

Abordaje Conceptual.

Para empezar es necesario conceptuar el acto de escribir para poder hallar la relación con la ludoescritura, al respecto hay que partir de que el hecho de escribir es un proceso distinto a la lectura, pero que están íntimamente ligados. Se valen de un mismo código a descifrar, sin embargo, los propósitos por los cuáles se escribe son distintos de aquéllos por los cuáles se lee. Al producir escritura el sujeto se vale de los mismos signos pero la intencionalidad lo orienta a la búsqueda de las combinaciones posibles con el objeto de llegar a construir exactamente lo que quiere expresar. Al respecto García (2003) refiere que la escritura es una actividad sumamente compleja compuesta de muchas subtarear diferentes y en la que intervienen diversos procesos cognitivos. Escribir es representar palabras o ideas mediante imágenes o signos en un papel u otro tipo de soporte con un lápiz o cualquier otro instrumento.

Escribir por lo tanto es una herramienta que permite:

- a. Convertir la palabra oral en permanente, a través del uso de los signos gráficos que representan a los fonemas.
- b. Crear las condiciones el abordaje de la información, facilitando la universalización de los saberes.

Por otro lado, Cassany (2007) afirma que la escritura parte de la concepción tradicional, en la cual adquirir el código escrito consiste simplemente en dominar un conjunto de signos gráficos y su correlación con los sonidos. La forma de adquirir este vasto y variado conjunto de conocimientos que configura el código escrito tiene que ser una actividad que implique una entrada de información.

Se puede entonces afirmar que la escritura es un proceso altamente complejo, que consiste en plasmar mediante el uso de signos gráficos la representación de los conocimientos, ideas o pensamientos que tienen un mensaje, que requiere de una serie de procesos cognitivos y lingüísticos complejos, que se aprenden mediante la enseñanza directa.

Los procesos que intervienen en la escritura son de tres tipos: conceptuales, lingüísticos y motores. Toda composición comienza siempre por una *Planificación* de las ideas y conceptos que se van a transmitir, ideas que se encuentran representadas originalmente en un lenguaje abstracto de pensamiento y que podrían de hecho expresarse por medio de otros medios diferentes como pueden ser la mímica, el dibujo, los diagramas de flujo, etc.

Además intervienen los procesos lingüísticos encargados de traducir esas ideas en secuencias de proposiciones lingüísticas. Hay dos tipos de procesos lingüísticos: los sintácticos, destinados a construir las estructuras que componen las oraciones, y los léxicos, encargados de rellenar esas estructuras con las palabras que correspondan. Por último están los procesos motores, cuya misión es la de transformar mediante determinados movimientos musculares, los signos lingüísticos abstractos en signos gráficos.

Hay otras formas de escritura, llamada escritura reproductiva, también de uso frecuente, como son la copia de un texto ya escrito, la escritura de un mensaje que alguien dicta o la escritura casi mecánica que se realiza cuando se rellena un impreso, que suponen

menor número de transformaciones y en los que, por tanto solo interviene un pequeño número de procesos. En estos casos no es necesaria la participación de los procesos conceptuales, ni sintácticos solo los léxicos y motores.

Por otra parte, según la Didáctica de la Escritura de Serafín (1999) en el proceso de escritura se retoman los siguientes pasos:

- *Planificar*: En el momento en que se planifica se está cumpliendo una operación fundamental, se establecen las características de la redacción y se identifican claramente las ideas que se van a incluir dentro del escrito.

La planificación incluye tres subprocesos: El planteamiento de objetivos, la generación - organización de ideas; que son utilizados por el escritor para guiar la escritura del texto, por lo cual favorecen la revisión y edición del mismo.

- *Redactar*: Para escribir existen operaciones elementales: organizar las ideas, escribir el esquema, asociar cada idea a un párrafo, desarrollar los propios razonamientos, revisar y hacer más legible lo que se ha escrito. Se trata de descomponer un problema, que se presenta como un conjunto muy complejo, en subproblemas parciales y simples, que en un primer momento se abordan separadamente y que se reúnen luego en el contexto del complejo problema de origen.

De acuerdo a lo anterior, para lograr una adecuada redacción de los textos (Cohesión y Coherencia Textual), el escritor debe poseer conocimientos sobre la gramática, un excelente vocabulario que le permita plasmar en un lenguaje visible y comprensible lo que desea comunicar a los lectores; para lo cual además es necesario tener en cuenta el destinatario, la finalidad del escrito, el género textual, la extensión del escrito y los criterios de evaluación.

- *Examinar*: Es el último y a la vez uno de los procesos más complejos, dentro de él se pueden identificar dos subprocesos la evaluación en donde se comprueba si lo que se

quería lograr y planear se cumplió y la revisión en donde se deben corregir los aspectos necesarios tanto en el contenido como en la estructura del texto.

Examinar un escrito permite tener un punto de partida para nuevas modificaciones y planes para crear nuevas ideas.

Concepciones acerca de la lúdica.

La lúdica, desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendida como un espacio asociado a la interioridad, con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vygotsky); como un estado liso y plegado (Deleuze); como un lugar que no es una cuestión de realidad psíquica interna ni de realidad exterior (Winnicott); como algo sometido a un fin (Dewey); como un proceso libre, separado, incierto, improductivo, reglado y ficticio (Callois); como una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar (Huizinga). Desde otras perspectivas, para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget) o para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos (Freud)".

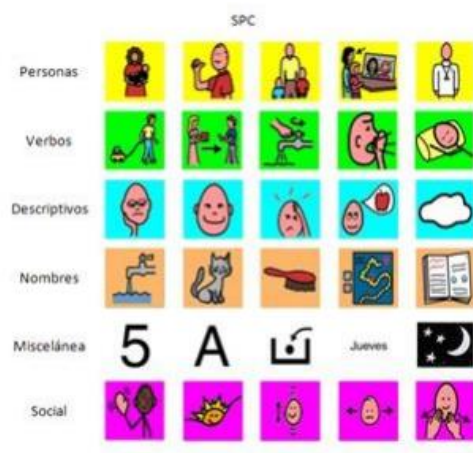
En su estudio, Echeverri y Gómez (2009) plantean que no existe una sola concepción que determine el verdadero significado de lúdica; por el contrario, existen conexiones interpretativas entre las diferentes concepciones teóricas, por lo que los autores plantean la existencia de pre categorías, frente a lo cual nacen otras reflexiones desde la perspectiva lúdica y su aplicación didáctica en las aulas lúdicas.

Delmiro (2006) describe la escritura creativa como “una invitación cordial y sincera a ejercer ese derecho a mirar el mundo de otras maneras, a transgredir las inercias expresivas, a subvertir el orden establecido de las palabras y de las vidas habituales y a volcarlos sentimientos, las ideas y los modos de entender la experiencia personal y ajena en unos cauces originales e ingeniosos”

Sistema pictográfico de comunicación.

Al respecto Belloc, (Sin año) indica que este sistema está indicado para personas con un nivel de lenguaje expresivo simple, vocabulario limitado y que puede realizar frases con una estructura sencilla S-V-C. SPC A través de la codificación según diferentes categorías de símbolos, según la clave de Fitzgerald (1954), que utiliza 6 categorías cada una de ellas con un color diferente, lo que facilita la comprensión de la estructura sintáctica.

Figura 1. Estructura del SPC



Fuente: <http://sauce.pntic.mec.es/jdiego>

Diseño de la estrategia de intervención: “Ludoescritura: Un paso más cerca al arte de escribir”

De acuerdo a la anterior conceptualización y partiendo de los objetivos propuestos se plantea el desarrollo de la siguiente estrategia de intervención:

Primera fase: Contextualización

- Una vez determinado el vocabulario del sistema pictográfico de comunicación SPC, se tendrá en cuenta para sustentar el contenido de la estrategia, se debió construir en material resistente, tamaño carta, los ítems escogidos están relacionados con:
Personas, verbos, palabras descriptivas, nombres propios, varias subcategorías

(misceláneos) y conceptos de tipo social. Los cuales deberán estar diseñados de acuerdo a los preceptos del SPC con los colores de fondo respectivos, según se muestran en la figura 1.

- Los anteriores pictogramas deberán ser socializados al grupo de estudiantes para que se familiaricen con los conceptos allí estipulados.

Segunda fase: Juegos de expresión creativa

- Como en la primera fase se categorizaron los conceptos, palabras y elementos semánticos, se procede a organizar los equipos colaborativos para pasar a la siguiente fase de la estrategia, la cual consiste en expresar este concepto sin utilizar palabra alguna. Solo se deberá hacer uso de la mímica para poder socializarlo a cada uno de los compañeros de los otros equipos. Se recomienda proponer diferentes estrategias basadas en los conceptos de la lúdica para darse a entender el concepto. Atendiendo a los objetivos de la investigación durante esta fase, los juegos de expresión creativa se llevaron a cabo de la siguiente manera:

Se determinó el vocabulario del sistema pictográfico de comunicación SPC, luego se procedió a ajustar los juegos de expresión creativa con elementos de la pedagogía de la lúdica para fortalecer la estrategia de intervención de la ludoescritura, lo anterior dio paso a la construcción de la secuencia didáctica encaminadas a desarrollar competencias en la producción escrita de los estudiantes del grado sexto.

Tercera fase: Motivación

- Aquí se requerirá la acción del docente para motivar el desarrollo de la propuesta de ludoescritura, a este punto se han utilizado diferentes elementos de la pedagogía de la lúdica para captar el interés de los estudiantes y se deberá proceder a empezar a planificar el ejercicio escritural, haciendo uso de diferentes estrategias como la lluvia

de ideas, realización de esquemas, dibujos, figuras o cualquier otro elemento integrador para desarrollar lo requerido en esta fase.

Cuarta fase: Oralización

- Cada uno de los equipos colaborativos deberá expresar de manera creativa y haciendo uso de sus habilidades orales el concepto trabajado y utilizando como insumo lo que se haya generado en la fase anterior.

Quinta fase: Revisión y Evaluación de lo expresado de manera lúdica

- En este momento el grupo de estudiantes ya debe haber generado una propuesta de escrito más amplia, utilizando conectores del discurso para poder dar forma a todo lo socializado en el marco del ejercicio, se deberá exigir de manera procesual cada vez más extensión frente a las ideas expresadas a fin de fortalecer la escritura creativa.

Sexta fase: Dibujar y reescribir

La sugerencia es que se puedan explorar y recurrir a diferentes técnicas artísticas para poder reescribir y/o mejorar lo logrado en cuanto al proceso de escritura; por último se puede construir un cuaderno o una libreta de escritura creativa en donde se logre evidenciar los avances del proceso y anime a los estudiantes a seguir trabajando de manera activa en el marco de esta estrategia.

A modo de conclusión, se buscará potenciar los procesos escriturales de los estudiantes que redundaran en mejores desempeños en las diferentes asignaturas, en evaluaciones y un mejor rendimiento en pruebas del estado, el aporte de este ejercicio de investigación se podrá visibilizar en el mediano plazo, a medida los estudiantes avanzan de un grado a otro.

Desde el punto de vista profesional aportará a cualificar la práctica docente, enriquecer las acciones pedagógicas para motivar a los estudiantes y hacer que los espacios educativos resulten más provechosos para facilitar la expresión escrita.

Este tipo de ejercicios académicos resignifican el hecho de que debemos ser promotores de la lúdica y de sus diferentes elementos en los escenarios y contextos en los que interactuamos a diario, esto debe convertirse en una constante que permita propiciar de manera más afectiva y significativa la enseñanza y el aprendizaje, acciones educativas que garanticen y potencien las dimensiones del desarrollo humano.

La inmersión de la lúdica en la cotidianidad del aula propone nuevas formas de acceder al conocimiento, y diversas formas de expresar a través de los sentidos lo que comúnmente se expresa desde lo escrito, la estrategia de intervención aquí señalada le apuesta al arte de escribir, primero ganando terrenos perdidos con la falta de motivación hacia esta práctica transversal no solo al currículo sino a la vida misma y segundo a través de la implementación de la lúdica como mediadora en todo este proceso y de este modo fomentar lo relacionado a la escritura en los estudiantes de grado sexto.

Referencias

Fernández, L. A.; Tafur G. L.; Galarza, D.M. (2017) Trabajo de grado de especialización: Propuesta lúdica de aprendizaje, para mejorar la lecto-escritura de los niños del grado segundo de la institución educativa Jesús Villafañe Franco. Fundación Universitaria los Libertadores; Bogotá D.C.

Rojas, F. C.; Rojas F. E.; Cañón, P. M. (2017) Trabajo de grado de especialización: Proceso de enseñanza-aprendizaje de la literatura por medio de la lúdica, que despierte el interés de los estudiantes en el grado once del Colegio Integral Ervid, Fundación Universitaria los Libertadores; Bogotá D.C

Castaño, A. L.; Osorio; M. E. (2015) Trabajo de grado de especialización: La lectoescritura apoyada en el teatro como estrategia pedagógica en estudiantes de grados décimo y once de la institución educativa CASD, Fundación Universitaria los Libertadores; Bogotá D.C.

Malave, B. Identificar la problemática de lecto-escritura (en línea). Estado del Sucre, Venezuela (2009) [Citado mayo 28, 2015] Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos90/identificar-problematika-lecto-escritura/identificar-problematika-lecto-escritura.shtml>

García, N.J.; (2003) Educar para escribir, México; Editorial Limusa.

Cassany, D. (2007) La cocina de la escritura. Decimocuarta edición. Editorial Anagrama Barcelona.

Serafín, M. (1999) Como redactar un tema: Didáctica de la Escritura.

Ramírez, J., Luis Ramos, & Ramos, L. (2010). Investigación lúdica y aplicada experiencia de una práctica antropológica y pedagógica. Zona Próxima, (12). Recuperado de <http://search.proquest.com/docview/1435672365?accountid=48891>

Jiménez, C. (2005). La Inteligencia Lúdica. Juego y neuropedagogía en tiempos de transformación. Bogotá: Editorial Magisterio.

Jiménez, C. (2000). Cerebro Creativo y Lúdico. Hacia la construcción de una nueva didáctica para el siglo XXI. Colección aula abierta. Bogotá: Editorial Magisterio.

Delmiro, C.B. (2006) La escritura creativa en las aulas, entono a los talleres literarios, Editorial Graó, Barcelona

Belloc, C. (Sin año) Recursos tecnológicos para personas con problemas graves de comunicación, Unidad tecnológica educativa (UTE) Universidad de Valencia, Recuperado de: <http://sauce.pntic.mec.es/jdiego>.